

# Графический редактор PAINT 3

**1. Инструментальная часть** – набор пиктограмм, изображающих инструменты. Обычно это – “кисть” для изображения линий произвольной конфигурации; “линейка” для проведения отрезков прямых, “круг”, “прямоугольник”, “эллипс”, для создания соответствующих стандартных геометрических фигур, “ластик” для стирания изображений, “заливка” для закраски фигур, “распылитель”, создает размытое пятно. Чтобы линия была строго горизонтальной или вертикальной, а также для рисования правильных фигур круга и квадрата, во время рисования надо удерживать клавишу SHIFT.

- **Другая часть среды** – палитра для выбора цвета изображений.
- **Третья часть** – меню команд редактора.

- **Третья часть** – меню команд редактора.

- **Учитель.** Эти части среды обычно располагаются по краям экрана. Центральная часть экрана предназначена для рабочего поля (холста), на котором создаются изображения.

- Графический редактор имеет основные режимы работы: режим выбора и настройки инструмента, режим выбора цвета, режим работы с рисунком (рисование и редактирование), режим работы с внешними устройствами.

- **Практическая работа №11: Начинаем рисовать.**

- стр.171 Задания 1, 4, 5.